Le bouclier de KARAK A KERIM

Scénario pour Warhammer 2éme edition
Personnages débutants

En bonus, deux nouvelles carrières pour elfe sylvain (uniquement)

Jeanmarc.lesgardiensdesuniversludiques.2013 modifié2015

Histoire :
Dans les temps anciens, la famille naine krambur du clan de karak a Kerim (une colonie liée à karak ghumzul dans les monts du milieu) s'était lié d'amitié avec un groupe de colons elfes. Les elfes avaient offert au chef du clan un bouclier aux pouvoirs magiques. Il devient le symbole de son autorité et se transmit de père en fils.
Mais au début de la guerre de la vengeance/de la barbe, la famille s'est divisé en deux fractions. Une fraction minoritaire prônait de calmer la colère et trouvait les vrais coupables. L'autre était partisan de la guerre à outrance. Mais la guerre fut déclarée, le chef fut renversé et une autre famille, les Grondorum, devint la lignée dirigeante et la famille des Krambur devient une lignée mineure, mais ils gardèrent l'espoir de redevenir chef de clan. Mais la famille se divisa en deux : les amis des elfes Krambur-asurs et les ennemis des elfes krambur-don.
La fin de la guerre de la vengeance fut marquée par des attaques des peaux vertes et des catastrophes naturelles, la colonie de Karak a Kerim fut détruite par une violente inondation. Les nains durent fuir Karak a kerim en abandonnant des nombreux trésors dont le bouclier, à son tour la famille des Grondorum perdit le contrôle des survivants de Karak a kerim. Ce fut la famille des Dranridum qui devint les dirigeants du clan Kerim.
Le temps passa, l'histoire devient légende.
En 2517 de L'Empire, la lignée Dranribum est sur le point de s'éteindre, il ne reste au vieux thane Durak III Dranridum que sa fille Asta Dranridum. Les clans des Krambur et des Grondorum s'affrontèrent de nouveaux pour prétendre à la main de la princesse.
Le vieux chef imposa aux prétendants : Kragun krambur-don et Orzard grondorum, de retrouver le plus grand trésors perdu de Karak a Kerim, le bouclier de kerim. Les clans se mirent en quête. Le vieux chef espère que celle-ci serait fatale à un des deux prétendants : le jugement de Grimnir.
Mais la princesse Asta a pour amant Bardin Krambur-asurs, qui appartient la branche disgraciée des Krambur. Bardin quitta de la citée naine et se fit mercenaire pour retrouver le bouclier. Il garda contact avec Asta au moyen de courrier codé.
En 2522 Bardin qui s'était aventuré dans la province du Nordland, fut sauvé par un étrange elfe sylvain , Manawyddan Serredehibou, un meneur de bêtes. Isolés, ils durent s'unir pour survire à une meute d'hommes bêtes. L'adversité aidant, ils se lièrent d'amitié ou du moins une entente tacite. Ils se mirent en quête de la localisation de l'ancienne citée. En fouillant d'anciennes archives, ils finirent par trouver un début de localisation ainsi que l'existence d'une carte. Bardin, poursuivi par les hommes des autres prétendants, envoya un message à Asta, pendant qu'il essayait de fausser compagnie à ses poursuivants. Asrta engagea un aventurier Bruno Haupeldier pour percer les mystères karak a Kerim. En vérité un escroc qui enfuit avec le financement de l'expédition. Mais celui-ci tomba dans les mains d'un noble fou, pour une chasse à l'homme.

1) Une aventure qui commence mal

(Ou l'art de se faire connaître des personnes qui ne se connaissent pas)

11) Un réveil délicat

Les pjs se réveilleront sans équipement et enchaînés ensemble dans un cachot (propre), La seule chose que se rappelleront les pjs c'est de s'être arrêté dans une auberge pour la nuit. Il y a un autre homme Bruno haupeldier, qui se présentera comme un recruteur pour mission spéciale, en vérité c'est un escroc.
Après avoir fait connaissance, la porte s'ouvre, le couloir donne sur une pièce barrée par des grilles où se dresse une table avec des victuailles. Bientôt un voix se fait entendre, elle leur souhaite un bonne accueil puis leur explique la suite des réjouissances : un chasse à l'homme. Les pjs devront rejoindre une tour situe sur le domaine de chasse où ils pourront récupérer les possessions mais ils devront échapper au chasseur et à ses chiens.

12) Que la chasse commence.

La porte s'ouvre les pjs n'ont d'autres choix que de s'enfuir. Ils sont poursuivis au bout d'une heure.
La chasse commence les pjs sont pourchassés toutes la journée. Pensez à épicer la poursuite (rivière, pont suspendu, attaque de chien, tir d'arbalète, faites leur peur mais ne les tuer pas). Une fois les pjs arrivaient à proximité de la tour, ils constaterons quelle est cerner par un fossé profond. Des piège à mâchoire (dg : 1) en parsèment le sol. L'escroc en profitera pour essayer de les devancer et pénétra le premier dans la tour. Là il sera froidement abattu par le noble. Après il affrontera les pjs au corps à corps.
Une fois le chasseur éliminé les pjs peuvent récupérer leurs possessions ainsi que les possessions de Bruno Haupeldier. Là ils découvriront un coffre et un message codé.
A partir de ce moment, ils seront impression d'être suivi et espionner par des animaux, parfois ils verront au loin une ombre. C'est Manawyddan qui les suit

2) Vous cherchez karak a kerim, moi aussi

21) En route pour l'aventure
Si les pjs font des recherches, ils découvriront que karak a kerim fut une citée naine, prospère réputée pour ses orfèvres qui fut abandonnée au moment de la chute de l'empire nain. Les textes humains n'en savent pas plus et les nains ne sont pas plus loquaces sur ce genre de sujet. L'Esk est une rivière qui coule au pied de la ville d'Esk dans la province du Hochland. Priestlichiem est un village de la province du Talabecland au nord des collines stériles avec un monastère de Sigmar à proximité.
Les pjs devront se rendre au monastère pour y trouver la carte de Karak a kerim. Ils pourront récupérer de l'or en faisant la lettre de change dans une banque d'Altdorf mais ils seront repérés par les différentes factions naines. A partir de ce moment là, ils seront suivis par des nains et une humaine.
Les pjs ont deux solutions pour se rendre à Priestlichiem, soit il utilise le bac sur le Tabalec puis la diligence ou directement par la diligence. (Option:s'ils passent par les collines stériles, organiser une petite escarmouche avec des mutants, par contre si ils préfèrent le bac organisé une attaque de pirate des rivières)

22) Le monastère de Sigmarite de Leopold le marteau de la foi
Le monastère se situe à une lieue d'un petit village agricole de 42 feux. Il est entouré de murailles mais ils manquent de gardes en ce moment, la guerre ayant mobilisé beaucoup de combattants. Ils restent 25 novices (initié en cours de formation), 19 initiés, 8 moines, 3 prêtres, 1 prêtre consacré et 10 personnes d'intendance, il faut y ajouter 1 répurgateur Karl Zeppelin (ex soldat, ex vétéran ex champion) surarmé, qui arrivera en même temps que les pjs.
Le monastère se compose d'une enceinte fortifiée, un logis pouvant accueillir 150 personnes, des écuries et communs, enfin le temple de Sigmar, un vaste bâtiment
Les pjs pourront se recueillir au temple de Sigmar et bénéficier de l'hospitalité du monastère pour la nuit, il y a des cellules de libre en ce moment. Dans le temple, le griffon se trouve auprès de l'autel mais des prêtres y officient tout le temps. (N'oubliez pas que profaner un autel est un crime d'hérésie qui est punit par la mort). Le griffon a été gravé par un nain survivant de Karak a Kerim, il a caché une carte derrière le panneau de pierre. Il faut que les personnages la décèle (jet de force très difficile -30).

23) Une attaque bien venue
Durant la nuit, les mutants des collines stériles ont décidé de mener une attaque contre le monastère profitant du manque de combattants. Ils sont + ou- 90. Les pjs pourront profiter de l'occasion pour aller récupérer la carte mais des 5 mutants se seront introduits dans le temple. Les pjs devront les affronter pour pouvoir accéder à l'autel. Une fois la pierre décèle ils découvriront une vieille carte gravée sur une plaque d'or (50 co). Elle est en négatif, les indications sont écrire en rune naine. Pour pouvoir la lire, il faut l'imprimer.
L'attaque se termine par une défaite de la horde de mutants après d'âpres combats. Le répurgateur fait un carnage. Les mutants prisonniers sont froidement exécutés et leurs corps sont brûlés.
La façon dont les pjs auront récupéré la carte, dépendra de leur sortie. Si ils ne sont pas discrets, ils pourraient s'attirer les foudres du répurgateur, qui les poursuivra.

24) Vous avez trouvé une carte, je la cherche aussi
Dans une auberge, une servante âgée les fera rencontré Asta. Elle leur donnera des explications supplémentaires sans trop s'étaler sur ses intentions. Elle les engagera pour explorer Karak a Kerim et de récupérer le bouclier de Kerim. Elle leur fournira des équipements et des armes si ils en font la demande (armes à une main, arbalètes et munitions, boucliers, casques, chemise de maille) elle fournira aussi un trousseau de clés (2 gros et 2 plus petites) des portes du palais, qu'elle a volé avant de fuir sa citée. Se sachant poursuivi, elle n'accompagnera pas les pjs et leur donnera rendez vous à Athdorf à une adresse indiquée.
Si il n'y a pas de nain sachant lire dans le groupe, elle leur fera la traduction.
Le premier texte (au centre)
Ici gît l'antique citée de Karak a kerim
Le second (en bas à droite)
Par là on fuit les survivants de la citée. Si le lac est bas, on peut espérer y accéder.
Elle leur expliquera qu'il faut rester sur la rive gauche du lac pour pouvoir repérer l'entrée de la grotte sur la rive droite du lac,
(Si les pjs décident de ne pas poursuivre les recherches, ils auront la visite d'Asta qui essayera de les remettre en course, elle ira jusqu'à les menacer de la rancunes des nains).

3) La route de Karak a kerim

31) La route d'Esk

Les pjs se mettent en route pour les cascades de l'Esk. Ils traversent l'Hochland ravagé par les hordes du Chaos. Les villages sont détruits ou retranchés sur eux même. Les troupes du comte électeur commencent petit à petit à reprendre le contrôle de la province, non sans difficultés. Les pjs devront passer à travers la ligne de front (passage des postes de gardes, reprise d'un village par les troupes du comte) et affronter les dangers de la forêt (embuscade d'hommes bêtes ou de maraudeurs du chaos en déroute).

32) Esk la maudite

Les pjs renteront dans la village d'Esk, il est ravagé et désert mais ils trouveront de quoi passer la nuit au sec, du moins le croiront ils. La nuit, ils seront dérangés par des bruits de tambours venant des mines. Si les pjs s'en approchent, ils seront attaqués par des zombis (les anciens habitants). Ils sont en masse donc les pjs devront se replier. (Faites leur comprendre).

33) Vers les monts du milieu

Passé Esk, les Pjs s'aventureront dans les monts du milieu parcourus par les restes de l'armée du chaos et des bandes de peaux vertes ou d'hommes bêtes). Le pays a été abandonné par les humains. Les pjs ne pourront pas avoir d'assistance avant de redescendre vers le Hochland. La seule aide qui pourra venir à leur secours est Manawyddan, qui interviendra que si les Pjs sont vraiment en danger et façon discret. (nota : Il doit rester une ombre)

4) La porte de karak a kerim

41) Une vallée pas très accueillante

Une fois sur la bonne route les pjs rentreront dans une vallée très encaissée, ils pourront deviner les traces d'une ancienne voie. La vallée est couverte d'une végétation dense, au fur et à mesure qu'ils avanceront la vallée s'assombrit, elle se couvre de toile et corps momifiés accrochés dans les arbres. Les pjs sont sur le territoire d'une araignée géante. Elle est tapi dans l'ombre et attaquera les pjs par surpris. Si le combat tourne à son désavantage elle s'enfuira pour revenir à l'attaque (ambiance angoissante).

42) Le camp des chasseurs

Une fois que les pjs auront franchi la vallée, ils tomberont sur une immense cascade (100 m de haut), elle provient d'un lac qui occupe la vallée de Karak a Kerim. Il est étroit et bordé par une forêt épaisse. En s'aventurant sur la rive, les pjs trouveront un ancien camps de chasseurs composé de deux huttes et d'un embarcadère avec 3 pirogues. Mais celui ci est occupé par une petite harde d'hommes bêtes. Il y a 7 ungors, 4 gors et 3 bestigors. Pour l'instant ils ne sont pas sur leur garde (qui s'aventurait dans une région aussi hostile) et ils sont entrain de piller les réserves laissaient par les chasseurs. Si les pjs veulent gagner du temps ils devront s'emparer des barques. Ou ils peuvent les contourner mais ils mettront plus de temps à rejoindre l'entrée de Karak a kerim.

43) La porte

Selon la carte l'entrée se situe dans d'une falaise. La porte est cachée derrière un rideau d'arbre et partiellement inondée. L'accès par terre est très difficile, tandis que celui par le lac est plus facile. La partie basse de la citée (mines et quartiers artisanaux) est inondée. Seul les quartiers résidentiels sont encore accessible car seulement partiellement envahie par l'eau.

5) Les mystères de la citée perdue

La citée a été brutalement abandonnée. Dans les années qui suivirent la fin des la guerre de la barbe, un violent tremblement de terre fit écroulé un pan de la montagne qui forma un barrage dans la vallée de l'Esk. Il fut suivi des précipitations abondantes qui gonflait la rivière déjà grosse des eaux de la fonte des neiges. Il fallut peu de temps pour que vallée se transforme en lac et inonde la citée. L'accès à la citée fut condamné pour des millénaires. Les derniers nains ne purent fuir qu'en agrandissant une bouche d'aération.

51) La citée perdue

Les étages inférieures (mines et forges) sont inondées. Les portes principales sont maintenant sous 70 m d'eau et inaccessibles à moins d'avoir un scaphandre en état de fonctionnement.

1) Une ancienne galerie d'aération agrandie mène maintenant au lac. Le niveau de lac est suffisamment bas pour y pénétrer. On peut accéder à la grotte par bateau ou plus difficilement par escalade.

2) le débouché de galerie d'aération a été démoli pour permettre la fuite des derniers habitants de la citée.

3) la salle d'entrée, elle garde un tremplin en spirale qui donnait accès aux différents étages de la citée. Les étages inférieurs sont sous l'eau et cet étage est partiellement inondé + ou – 1 m. (désolé pour les personnages halflings ou nains)

4) quartier des ateliers détruit par l'inondation.

5) salle de garde, elle servait à défendre l'étage.

6) quartier des commerçants comme le quartier des ateliers.

7) salle des portes du quartier résidentiel les portes n'ont pas été fermées dans la fuite

8) galerie de défense, elle contient encore de nombreux carquois garni de carreaux et une baliste en face de la porte

9) le quartier résidentiel, il est couvert des restes d'un départ précipité et de la panique. Le tout est maintenant recouvert de poussière. Une bande de gobelins de la nuit commence à s'y installer. Ils sont commencés à marquer leur territoire.

10) fin de l'escalier, il finit sur une plate forme en face de la porte du palais. Les portes sont verrouillées, seuls les clés confiées par Asta peuvent les ouvrir. Si les pjs ne les ont pas ils leur faudra des mois pour y venir à bout. Porte fermée (-30% pour forcer la serrure)

11) salle des portes du palais Porte fermée (-30% pour forcer la serrure)

12) galerie de défense, elle contient encore de nombreux carquois garni de carreaux et une baliste en face de la porte

13) couloir d'accès au palais.

52) Le palais

1) hall d'entrée, richement décoré par des mosaïques. Porte fermée (-20% pour forcer la serrure)

2) couloir richement décoré

3) salle du conseil, richement décorée d'or et de marbre, elle contient des fresques représentant des scènes de la mythologie naine. Un vaste trône règne dans la salle. Il y a 5 portes cachées qui donnent accés aux autres parties du palais. Porte fermée (-20% pour forcer la serrure)

4) réserve : les aliments sont depuis longtemps décomposés. Porte fermée

5) salle à manger, elle contient des magnifiques tables en chêne massif, les chaises sont au symbole des différentes familles. Elle contient un chaudron en bronze finement ouvragé (150 co) et un service à boire (75 co) composé de 6 cornes à boire. Elle possède une vaste cheminée. Porte fermée (-10% pour forcer la serrure)

6) la cuisine, parmi les restes on peut encore trouver des outils de cuisines en état. La vaisselle est en parfais état, elle vaut 100 couronnes Mais elles est fragiles et se cassera si le personnage est touché dans la zone de transport. Porte fermée.

7) les archives ont été abandonnées là mais elles se sont scellées et parfaitement conservées, elles valent 500 co dans une citée naine, la moitié dans une autres citées. Le bureau est surmonté d'une bougie qui brûle encore, elle est magique, elle fonctionne comme une vrai bougie elle s'éteindra sur un souffle d'air pour se rallumer 1d10 tour après, mis sous l'eau elle s'éteindra et ne se rallumera qu'une fois la mèche sèche. Elle peut mettre le feu aux matières combustibles y compris l'équipement d'un personnage qui la transporterait sans précaution.

8) armurerie, les râteliers sont presque vides. Il reste trois lances et une hallebarde, les fers sont encore en état mais les hampes sont devenus friables et casseront sur un jet double. (11, 22, 33,.....), il reste un fer de hache de qualité exceptionnel non emmanchée.

9) bureau du chef de clan, dans les étagères il y a de nombreuses parchemins oubliés dans la fuite précipité de la citée, ils sont en piteuse état et s'effriteront si ils sont manipulés sans précaution. Dans une cache de la cheminée il y a une clé qui ouvrira les portes de la crypte.

10) chambres des serviteurs, elles s'étaient confortables, elle sont occupées par une colonie de chauve souris. Elles paniqueront dés l'entrée des pjs.

11) chambre des gardes, il reste un bouclier (qualité exceptionnelle) parmi les quelques pièces d'armures abandonnées et il y a accroché des 7 clés qui ouvrent toutes les portes du palais.

12) partie des chambres des gardes qui menace de s'effondrer

13) le vestiaire contient une armoire où a été laisser la tenu de parade richement brodé d'or et de pierres précieuses (1000 CO cher les nains/500 CO ailleurs). Porte fermée (-10% pour forcer la serrure)

14) chambre richement décorée était destinée aux enfants du chef, il reste une cassette à bijou oubliée dans la fuite, elle est cachée dans un tiroir de la commode, elle contient des bijoux pour une valeur 100 co. Il y a aussi 3 carreaux perces armures (annule tous les points d'armures) Porte fermée (-20% pour forcer la serrure)

15) chambre du chef du clan, richement décoré avec les restes de fauteuils sur la cheminée une boite contient deux pipes naines finement décorées (50 co la bouffarde), dans un des décors du lit, il y a une cache avec les clés qui ouvrent la porte de la salle des trophées et celle du sanctuaire. Porte fermée (-20% pour forcer la serrure)

16) premier sanctuaire richement décoré, un passage secret est dissimulé, il mène à la crypte

17) tombeau des chefs des trois familles : chacune des tombes contient les premiers chefs du clan kerim, les corps sont recouverts d'une armure de plates complètes richement décoré avec une hache à deux mains (tous l'équipement est de qualité exceptionnelle). Si on essaye de dérobé le moindre éléments le corps de réveillera et attaquera les voleurs. Le corps est considère comme une momie mais ne possède pas le pouvoir volonté millénaire.

18) demeure du gardien de la crypte, un parchemin fait le récit des derniers jours de Karak a Kerim, dans un coin il y a le squelette d'un nain, il s'agit de Borlin un vieux gardien mourant qui avait refusé d'abandonner la citée, son esprit hante encore la pièce. Il pourra aider les pjs si ils lui promettent d'enterrer son corps décemment. Il leur indiquera l'emplacement des clés. Si les pjs ne tiennent pas leurs paroles, il viendra les hanter.

19) temple il est consacré aux dieux nains richement décoré mais intransportables.

20) salle des trophées parmi les différentes reliques (trophées de guerre, cadeaux) : tableaux, sculptures, crânes et armes d'orcs, d'hommes bêtes ou de guerrier du chaos. Il y a un long couteau de chasse magique d'origine elfique carakfaroth (le croc du chasseur, bf -2) dans un vieux fourreau il s'agit d'un cadeau d'un explorateur elfe au chef du clan. Si le porteur la présente dans une forêt ou enclave elfique, ses habitants feront tous pour récupérer la dague, si se n'est pas un elfe qui la porte ou une personne digne. Elle a appartenu à Tanrahir Surelance chasseur/pisteur/explorateur qui parcourut le vieux monde, avant de se retirer pour écrire ses mémoires. Une feuille d'argent (p113 arsenal du vieux monde) est cachée dans une petite boite en bois.

21) le sanctuaire : il contient une statue représentant le fondateur de la citée, le bouclier de Kerim est fixé dessus.

Le bouclier de Kerim

C'est un magnifique bouclier rond nain avec des décorations d'origine elfique mais marqué de runes naines, il est magique.
Pouvoir des runes
- terreur pour les gobelins (tous gobelins même les fanatiques qui le voient, doivent réussir un jet de FM ou s'enfuirent, ceux qui réussissent leur jet, attaquent en priorité le porteur du bouclier),
- aura de commandement (+20 au jet de commandement auprès des nains si il est utilisé par un nain sinon il est sans effet)
Attribut : défensif, spéciale, équilibré (attribut magique)

53) Mauvaises rencontres
Un groupe de gobelin de la nuit échappé des hordes de Grimgor boite en fer s'est réfugié dans les grottes qui débouchent dans l'ancienne citée, il commence à l'explorer au moment où les pjs rentrent dans la forteresse. Il y a des petites patrouilles de 2d10 individus accompagné de nuées de snoltings qui leur servent de chair à canon. Si les pjs les affrontent, ils enverront des groupes de plus en plus important avec des fanatiques, des squigs et des champions (brutes).
Les pjs devront se frayer un passage à "la pointe de l'épée".

<u>6) des nains et un bouclier magique</u>

Sorti des ruines de karak a Kerim, les Pjs devront s'éloigner rapidement car ils sont sur le territoire de chasse des hommes bêtes qui pourront leur tendre une embuscade ou les prendront en chasse.

61) Une auberge trop fréquentée
Sur leurs routes, les pjs trouveront une auberge bien accueillante, où ils pourront prendre quelques jours de repos et par chance séjourne un chirurgien barbier ambulant qui fera un plaisir de soigner les blessés (c'est payant bien entendu).
Tout aller bien, durant le repas du soir, la porte s'ouvre brusquement, mené par Orzard grondorum, dix nains rentrent bruyamment dans la taverne et commencent à interroger les occupants de la salle sur des hommes qui auraient pillés une ancienne mine naine. Ils finiront par s'intéresser aux pjs. A ce moment quinze nains accompagné de Kragun krambur-don renteront dans la salle, en suite une violente dispute dont les pjs semblent le centre d'intérêt. Orzard reproche aux pjs d'avoir voler une relique naine, Kragun préfère tenter de la racheter. Durant cette querelle, les pjs pourront profiter pour fuir.

62) La fuite jusqu'à Altdorf
Les pjs fuiront à travers l'Empire pour arriver à Altdorf. Ils devront se faire discret car ils sont poursuivi par les nains mais les deux groupes, se faisant concurrence, annulent leurs efforts de recherche.

63) La princesse a disparu.
Arrivé à l'adresse, l'hôtel particulier où c'était réfugié Asta est vide. Les pièces donnent signes d'une violente dispute. (Asta a été retrouvée par les hommes de son père qui l'ont ramené à Karak Norn). Lorsque les pjs sortiront de la maison, ils apercevront la servante d'Asta. Elle leurs apprendra qu'elle a été enlevée par une bandes d'hommes sûrement des voleurs, car ils exprimaient avec un jargon particulier entre eux.

7) Les bas fonds d'Altdorf

71) La cours des miracles
Il n'y a pas beaucoup de solutions pour les personnages. Il faudra qu'il y a dans les bas fond de la citée. La citée d'Altdorf possède un cours des miracles dans ses quartiers pauvres. C'est un lieu mystérieux où se groupent les mendiants, les prostitués, les estropiés, et tous les truands. Les personnages auront beaucoup de mal à la trouver surtout s'ils ne sont pas d'Altdorf ou ne connaissent pas le langage secret des voleurs/l'alphabet secret des voleurs. (Les personnages qui possèdent en une de ses deux compétences ou le talent code la rue, sont des affranchis, c'est-à-dire qu'ils connaissent le milieu.) Mais en négociant un peu, ils arriveront à la trouver.

72) Une fois sur place
Le tout n'est pas trouvé la cours, mais que faire une fois sur place. Les pjs pourront apprendre auprès des prostituées (les hommes ça parlent sous la couette) que l'un de leur client, Harband Kaltenbach, un coup jarret notoire se vante d'avoir enlevé une naine contre une forte somme d'argent. Les pjs le trouveront dans une taverne miteuse. Mais il ne se laissera pas faire, il cherchera à fuir. Les pjs devront le rattraper non sans une petite course poursuite à travers les rues étroites et sombres du quartier. Une fois, capturer, c'est un dur à cuire qui ne parlera pas facilement. Il finira par avouer que Asta est retenue prisonnière dans un hangar des docks. Elle doit être emmené dans quelques instants.

73) Rendez vous dans les docks
Les pjs auront peu de temps pour rejoindre les docs. Ils s'arriveront sur le port au moment où les kidnappeurs embarquent Asta sur une péniche. Les kidnappeurs s'opposeront une résistance les pjs ont quelques rounds pour monter sur la péniche, après elle sera trop loin. (Faites en sorte qu'ils échouent)

74) Et maintenant.
Les pjs apprendront des ravisseurs que la naine a été envoyer vers une citée naine Kazak Norn dans les montagnes au sud de l'empire. Les pjs n'ont plus qu'à remonter le Riek jusqu'aux montagnes.

8) le jugement de Grimnir ou deux nains et un elfe

81) Comment rentrez dans une citée naine ?
Maintenant les pjs sont arrivés à kazak Norn, la chose n'est pas simple pour y pénétrer, les nains sont jaloux de leur savoir, aucun d'étrangers non nains sont admis dans la citée (sauf quelques délégations impériales mais les pjs ne sont pas prés d'en faire partir). Les pjs seront refouler et si ils insistent emprisonner.

Il existe à l'extérieur de la citée une camp permanent où se regroupent les personnes désirant commercer avec les nains. Dans une auberge les pjs recevront un message leur donnant rendez vous dans un lieu isolé.

82) Rendez vous au clair de lune
Bardin et Manawyddan attendent les pjs dans ce lieu isolé. Méfiant Bardin interrogera les pjs puis leur proposera de rentrer dans karak Norn via un chargement de tonneaux. Manawyddan restera caché en embuscade mais il me peut pas rentrer dans la citée. Il se séparera de son compagnon d'aventure. Les pjs pourront rentrer illégalement la citée naine. Les pjs sont bon pour quelques courbatures et bosses.

83) Le jugement de Grimnir
Durak III Dranridum pressé par les prétendants : Kragun krambur-don et Orzard grondorum doit se décider à qui revient la main de sa fille. le bouclier n'étant pas retrouver, il se trouve dans l'obligation de choisir l'un des prétendants lors du séance du conseil. Dans la grande salle, tous les chef de clans sont rassemblés. Le roi de Karak Norn entend les deux prétendants, mais ils doivent faire taire Asta qui manifeste bruyamment son désaccord. C'est à ce moment que les pjs devront intervenir et remettre le bouclier à Asta, leur commanditaire. En suivra d'âpre discussion entre les protagonistes. En fonction du récit des Pjs, le roi admettra que c'est bien le bon bouclier.

Si les pjs l'ont remis à Asta, selon la loi naine pourra décider, qui elle prendra pour époux.
Les deux amants finiront par se marier mais devront partir de Karak Norn, Asta deviendra ambassadrice de la citée à Mareinbourg et Bardin reprendra ses études d'ingénieur mais de temps en temps il partira s'aventurer dans le Nordland en compagnie d'un étrange elfe.

Si les Pjs ont choisi une autre solution. Asta sera mariée de force au possesseur du bouclier qu'elle fera assassiner quelques années plus tard. Elle sera condamnée à mort mais choisira de devenir tueur. Bardin, fou de tristesse, se fera le même choix. Les deux amants partiront trouver une mort glorieuse dans les contrées désolée du nord.

Bardin Krambur-asurs-kerim, fils de Hakalin ,
Nain 35 ans (karak norn) : vétéran, ex mercenaire, ex étudiant

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
58	51	46	54	41(31)	47	41	31
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
2	17	4	5	3	0	0	2

Compétences : connaissances générales (Nains, Empire), langues (khazalid, reikspied, tileen, classique), métier (forgeron), résistant à l'alcool, sciences académiques (sciences), soins, lire/écrire, perception, commérage, conduite d'attelage, esquive, fouille, soins des animaux, langues secrètes (langage des batailles)
Talents : fureur vengeresse, résistant à la magie, robuste, valeureux, vision nocturne, savoir faire nain, grand voyageur, linguistique, intelligence, coups assommants, coups puissants, coups précis, désarmement, maîtrise (arme à feu)
Equipement : armure de maille complète, casque, plastron, bouclier, dague, marteau de guerre, arquebuse à rouet, 20 charges/20 balles, 3 bombes, vêtements, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture
Note : jeune nain, amoureux d'Asta Dranridum, qui a rencontré lors de ses études. A la fin de celle-ci, il s'apprêtait à demander sa main à la demoiselle, lorsqu'il apprit qu'elle était de sang noble et qu'elle avait deux prétendants. De plus son père n'accorderait sa main qu'à celui qui lui apporterait de bouclier de Karak a kerim. Voyant son amour condamné, il partit de Karak Norn et se fit mercenaire, espérant pouvoir retrouver l'objet désiré avant les autres prétendants. Après 10 ans de combats et d'errance, il est devenu un vétéran aguerri. il découvrit l'emplacement d'une carte qui mène à la cité mais elle est trop vague pour être utilisée. Il reprit espoir lorsqu'il rencontra un elfe nommé Manawyddan Serredehibou qui lui apporta des renseignements qui lui manquait pour trouver le bouclier tant désirer. Il est posé. Il communique ses informations à Asta par des messages codés.

Asta Dranridum-Kerim naine 30 ans (karak Norn)
fille héritière du thane de Durak III Dranridum-Kevim :
Courtisane- ex noble

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
51	41	32	38	23	47	43	46
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	16	3	3	3	0	0	2

Compétences : connaissances générales (Nains, Empire, Bretonnie), langues (khazalid, reikspied, bretonnien), métier (forgeron), commandement, charisme, commérage, équitation, expression artistique (musique), lire/écrire, connaissances académiques (histoire), perception.
Talents : fureur vengeresse, résistant à la magie, robuste, valeureux, vision nocturne, savoir faire nain, éloquence, étiquette, intelligence, maîtrise (arme de parade, arme à feu), dur en affaire, sociable.
Equipement : 4 atouts nobles, 50 co, valet, hache, dague, rondache, 2 pistolets, 20 balles et charges de poudres, une pâte d'oie, casque, manteau de maille à manche, vêtements, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en étain, gamelle, couverture doublée, poney avec selle x2
Note : fille de Durak III Dranridum, elle tomba amoureuse de bardin Krambur-asurs lorsqu'elle faisait ses études. Ils se jurèrent fidélités mais ils durent renoncer à leurs projets suite à la décision de son père. Une fois Bardin partit, elle fit tout son possible pour ralentir les recherches de ses prétendants. Au bout de 10 ans, son amoureux lui fait parvenir enfin des nouvelles positives. Mais elle s'aperçut que ses prétendants étaient aussi sur la bonne piste. Elle s'enfuit de Karark Norn avec une servante humaine pour les devancer mais elle fut escroquée par un filou humain. Elle est à sa recherche. Elle est dynamique, bien que noble elle n'excite pas à combattre ou à se salir.

Manawyddan Serredehibou elfe sylvain 105 ans : meneur de bêtes ex chasseur

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
41	49/54	30	45	54	34	45	36
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
2	14	3	4	5/6	0	0	2

Compétences : déplacement silencieux, perception, dissimulation, natation, soins des animaux, survie, connaissances générales : elfes, langues : eltharin, reikspiel, alphabet secret : rôdeur, pistage, soins, emprise sur les animaux, esquive, mener des bêtes*, langage secret : rôdeur
Talents : acuité visuel, vision nocturne, maîtrise : arc long, intelligent, camouflage rural, course, dure à cuire, rechargement rapide, résistance accrue, aura de la forêt*, petits compagnons. *nouveaux talents et compétences
Equipement : armure de cuir complète, arc long (qualité exceptionnelle +5), dague, hachette, gibecière, nécessaire anti poison, bol et couverts en bois, couverture, gamelle, bourse, flasque en cuir, boite à amadou, ration 1 semaine
Note : cet étrange elfe sylvain a le pouvoir de plier les animaux sauvages à sa volonté. Il est plutôt laconique. Il s'est lié à Bardin suite une série d'aventures. Ses lointains ancêtres avaient tissé des liens avec la colonie naine et ils faisaient parti de ceux qui ont offert le bouclier. Il suivra les pjs de loin en s'aidant de ses alliés animaux. Les pjs auront l'impression d'être suivi, parfois il verront une ombre de loin.

Mathilde Fincher humaine 35 ans reikland : Dame de chambre = valet

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
34	27	37	37	36	39	41	37
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	11	3	3	4	0	0	2

Compétences : commérage, connaissances générales (empire), langues (reikspied+10), baratin, connaissance académiques (généalogie/héraldique), évaluation, fouille, lire/écrire, marchandage, perception.
Talents : résistance aux poisons, sixième sens, grand voyageur, étiquette, sang froid.
Équipement : parfum, bourse, 2 beau atouts, uniforme, dague, vêtements, chaussures, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture
Note : dame de chambre efficace et discrète qui sert d'intermédiaire entre sa maîtresse et les humains. Elle la sert avec dévouement mais essaye de toujours freiner ses ardeurs.

1) Une aventure qui commence mal

Bruno Haupeldier humain 26 ans Stirland : escroc

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
38	30	28	25	36	34	32	52
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	12	2	2	4	0	0	0

Compétences : commérage, langue (reikspied), alphabet secret (voleur), baratin, charisme, marchandage, évaluation, expression artistique (acteur), fouille, perception.
Talents : calcul mental, sociable, chance, code de la rue, éloquence
Équipement : beaux atouts, 5 couronnes, épée, dague, cheval de selle avec équipements pour voyage, un coffre avec un message codé et une lettre de change de 100 couronnes, vêtements, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture.

Note : il se fait passer pour un aventurier spécialisé dans l'exploration des ruines anciennes.

Baron Gerhard von Hatzer 32 ans reikland : chasseur ex noble

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
46	40	43	36	35	42	38	47
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	15	4	3	4	0	7	0

Compétences : commandement, charisme, commérage (+10), connaissance générale (empire +10), musique, langue (reikspied +10), lire et écrire / déplacement silencieux, dissimulation, perception, pistage.
Talents : résistant aux maladies, force accrue, éloquence, étiquette, maîtrise (arme d'escrime/arme de parade) / camouflage rural, dure à cuir, rechargement rapide, résistance accrus.
Équipement : rapière, main gauche, atouts nobles, cheval de selle et équipement, 8 couronnes, bijoux (40 co), arbalète, 12 carreaux, épieu de chasse (lance)
Note : ce jeune noble fou m'a qu'une seule passion la chasse, blasé de chasser les animaux. Il a décidé de chasser l'homme c'est beaucoup plus sportif. Il enlève régulièrement des voyageurs pour assouvir sa passion.

Chiens de guerre (nombre variable selon la puissance des pjs. de quoi leur faire peur)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
41	0	32	38	30	15	43	0
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : natation, perception +20, pistage
Talents : armes naturelles, coups puissants, sens aiguisés
Équipement : collier en fer

2) vous cherchez karak a kerim, moi aussi.

Karl Zeppelin, humain 55 ans Averland: répurgateur ex soldat, ex vétéran ex champion

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
76	81	65	62	59(49)	51	66	41
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
3	19	6	6	4(3)	0	2	1

Compétences : commérage +10, équitation, perception, esquive, intimidation, soins des animaux, connaissances générales (empire) +10, résistance à l'alcool, langage secret (bataille), évaluation, perception, charisme, commandement, connaissances académiques (magie, théologie), fouille.
Talents : intelligence, sixième sens, adresse au tir, tir en puissance, rechargement rapide, sur ses gardes, coups puissants, force accrue, maîtrise (armes à feu, armes de parade, armes lourdes, arme de cavalerie, armes de jet, armes paralysantes), réflexes éclair, lutte, maître artilleur, parade éclair, tireur d'élite
Équipement : vêtements, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture, épée*, rondache*, brise épée*, dague de jet (4), marteau à deux mains*, demi lance*, bolas, arbalète*, 12 carreaux, pistolet (2), 20 balles/20charges, armure de plates complètes, destrier avec harnachements, cheval de bats avec harnachements
* arme de qualités exceptionnelles

Note : inquiétant personnage, à l'armure noire, malgré ses 55 ans il a gardé la forme et reste très musclés. C'est un dévot. Autrefois, il couvrit de gloire sur les champs de batailles mais lorsqu'il pensa prendre un peu de repos avec sa femme, sa famille fut massacrée par des adorateurs du chaos. Depuis il les pourchasse à travers l'empire. Il pense que la mort de sa famille est une épreuve que lui inflige Sigmar car il a faillir à son devoir. Tout acte blasphématoire est pour lui une preuve de pacte avec le chaos. Si les pjs sont maladroits lors de la récupération de la carte, il les poursuivra pour extirper le mal qui est en eux. (Attention c'est un personnage dangereux, faites le comprendre aux pjs)

5 mutants

N°	mutation	CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
1 2 3 4 5	Horrible Obèse, queue, crête Bec Queue préhensible, 3 yeux, crête Plaies suppurantes, peau écailleuse	31 31 31 31 31	31 31 31 31 31	31 41 31 31 31	31 31 31 31 31	31 41 31 41 31	31 31 31 31 31	31 31 31 31 31	31 31 31 31 11
	effets	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1 2 3 4 5	Effrayant +10 en f et 1 en b, +10 en ag Utilisable en attaque, dg : bf +10 en, +5 en perception si vue -20 en soc, écaille (armure 2)	1 1 1 2 1	11 12 11 11 11	3 4 3 3 3	3 3 3 3 3	4 4 4 4 4	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0

Compétences : déplacement silencieux, dissimulation, langue (reikspied), perception, soins des animaux, survie
Talents : fuite
Equipement : haillons et armes à une main

3) la route de Karak a kerim
Zombi bestiaire du vieux monde page 116

4) la porte de karak a kerim
Araignée géante bestiaire du vieux monde page 85

5) les mystères de la citée perdue
Brochet du Stir compagnon page 121
Note : il attaque à l'affût, se jetant sur sa proie mais si celle résiste trop, il s'enfuira.

Borlin : fantôme de scribe

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
25	0	30	30	42	31	18	30	1	15	3	3	6	0	0	0

Compétences : commérage, dissimulation +20, langues, perception: connaissances générales (Nains), langues (khazalid, eltharin, classique archaïque), métier (calligraphie), connaissance académique (histoire), lire et écrire
Talents : fureur vengeresse, résistant à la magie, robuste, valeureux, vision nocturne, savoir faire nain, linguistique. Effrayant, éthéré, mort vivant,

Corps des chefs (momies) X 3

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
48	33	42	56	24	43	89	20	3	32	4	5	3	0	0	0

Compétences : connaissances générales (Nains), langues (khazalid),
Talents : fureur vengeresse, résistant à la magie, robuste, valeureux, vision nocturne, savoir faire nain, Effrayant, mort vivant, coups assommants, maîtrise (armes lourdes), coups puissants.
Spécial : inflammable, volonté millénaire
Armure : armures de plates complètes (tète : 5, corps : 5, bras : 5, jambe : 5)
Arme : hache à deux mains

6) des nains et un bouclier elfe

Orzard Grondorum-Kevim, fils de Rotrek (ex combattant des tunnels/ex sergent/capitaine)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
66	54	54	42	32	48	38	50
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
3	20	5	4	3	0	1	1

Compétences : connaissances générale (nain, empire,bretonnie), langues (khazalid, reikspied, tileen, estalien), métier (mineur), lire et écrire, escalade, esquive +10, filature, orientation, perception +10, commandement +10, commérage, connaissances académiques (stratégie/tactique), natation, intimidation, langage secret (bataille), perception, équitation

Talents : fureur vengeresse, résistance à la magie, robuste, savoir faire nain, valeureux, vision nocturne, acuité auditive +10, coups assommants +10 - précis - puissants, sens de l'orientation, lutte, menaçant, désarmement, maîtrise arme lourde/parade.

Equipement : vêtements, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture armure de maille complète*, plastron de plate* et casque*, arbalète, 20 carreaux, pic de guerre*, rondache*, pic de guerre à deux mains*, destrier avec selle.

* qualité exceptionnelle.

Note : combattant aguerri par la longue lutte contre les peaux vertes des montagnes grises, il grimpa dans les échelles de l'armée naine pour devenir un capitaine reconnu. Maintenant il souhaiterait s'établir et installer de nouveau sa famille à la tète du clan. Il est accompagné par 5 combattants des tunnels qui lui sont voué cœurs et âmes.

Les « hommes » de Orzard grondorum (5 combattants des tunnels)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
57	34	44	53	20	32	29	20	2	13	4	5	3	0	0	0

Compétences : connaissance générale naine, langues (khazalid, reikspied) métier (mineur), escalade, esquive, filature, orientation, perception

Talents : fureur vengeresse, résistance à la magie, robuste, savoir faire nain, valeureux, vision nocturne, sang froid, coups assommants/précis/puissants, sens de l'orientation.

Equipements : manteau de mailles avec manches, veste et jambières en cuir, bouclier, casque, hache ou pic de guerre, arbalète, 20 carreaux.

Kragun krambur-don-Kevim fils de Belgrim (ex bourgeois/ex marchand/maître des guildes)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
57	42	31	41	39	56	53	55
A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
1	18	3	4	3	0	0	1

Compétences : connaissance générale (nain, empire, estalie, bretonnie), langues (khazalid, reikspied, estalien, bretonnien, tileen, norse) métier (maçon +10, marchand), lire et écrire, conduite d'attelage, évaluation, fouille, marchandage, perception, charisme, commérage.

Talents : fureur vengeresse, résistance à la magie, robuste, savoir faire nain, valeureux, vision nocturne, dur en affaires, sociable, calcul mental, code de la rue, étiquette.

Equipement : vêtements confortables, bottes, cape, sac à dos, flasque en cuir, boite à amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture, lanterne, chemise de maille*, casque*, bouclier*, épée*.

* qualité exceptionnelle.

Note : riche marchand de karak norn, il domine la guilde des marchands. C'est un personnage arriviste et cupide qui désire épouser Asta que pour assouvir son désir de pouvoir et accroître sa richesse. Il cherchera à négocier avec ou à éliminer les personnages. Il est prés à tout pour obtenir ceux qu'il désire.

Les « hommes » de Kragun krambur-don (8 mercenaires nains)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
57	34	44	53	20	32	29	20	2	13	4	5	3	0	0	0

Compétences : connaissance générale (nain, empire), langues (khazalid, reikspied, tileen) métier (divers), commerage, esquive, conduite d'attelage, orientation, perception, jeu, langage secret (bataille),
Talents : fureur vengeresse, résistance à la magie, robuste, savoir faire nain, valeureux, vision nocturne, sang froid, coups assommants, sur ses gardes.
Equipements : gilet de mailles et veste de cuir, bouclier, casque, hache ou épée, potion de soins

Harband Kaltenbach, truand notoire (coup jarret)
Truand des bas fonds de la citée, sans foi ni loi, c'est un jouisseur invétéré. Il passe son temps à truander les pauvres gens ou à servir de gros bras pour des opérations illégales. Le reste du temps, il est dans les tavernes et les bordels à dépenser les bénéfices de ses rapines.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
36	25	42	38	36	25	30	32	1	12	4	3	4	0	0	0

Compétence : commérage, connaissances générales : Empire, esquive, intimidation, jeu, langage secret (voleur), langue : reikspiel, résistance à l'alcool.
Talents : coups assommants, désarmement, force accrue, luttes, réflexes éclaire, résistances aux poisons, sur ses gardes.
Dotations : épée, dague, coup de poing, cape à capuche, veste en cuir, vêtements riches mais défraîchis.

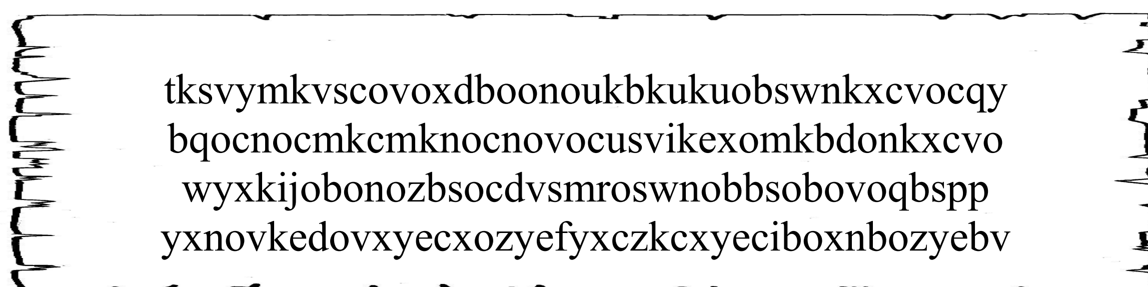
Les ravisseurs, petites frappes (10 voleurs)
Ensemble de petits délinquants avec un équipement hétéroclite.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
30	29	32	31	35	30	28	28	1	11	3	3	4	0	0	0

Compétence : langage secret (voleur), escalade, crochetage ou jeu, déguisement, déplacement silencieux, dissimulation, escamotage, fouille perception.
Talents : connaissances des pièges, camouflage rural,
Dotations : armes à 1 main diverses, gilet de cuir, vêtements usés.

Les aides de jeu

Le message codé :
Il s'agit d'un bout de parchemin issu d'une lettre plus longue


tksvymkvscovoxdboonoukbkukuobswnkxcvocqy
bqocnocmkcmknocnovocusvikexomkbdonkxcvo
wyxkijobonozbsocdvsmroswnobbsobovoqbspp
yxnovkedovxyecxozyefyxczkcxyeciboxnbozyebv

Le message est codé selon le principe de codage César, le message est écris avec un alphabet décalé le A est remplacé par le K. pour le décodé il suffit de repérer la lettre qui se répète le plus souvent, elle correspond au E dans l'alphabet normal. Le message donne une fois traduite :
J'ai localisé l'entrée de Karak a Kerim dans les gorges des cascades de l'Esk, il y a une carte dans le monastère de Priestlicheim derrière le griffon de l'autel nous ne pouvons pas nous y rendre pour l.........

Cartes et plans

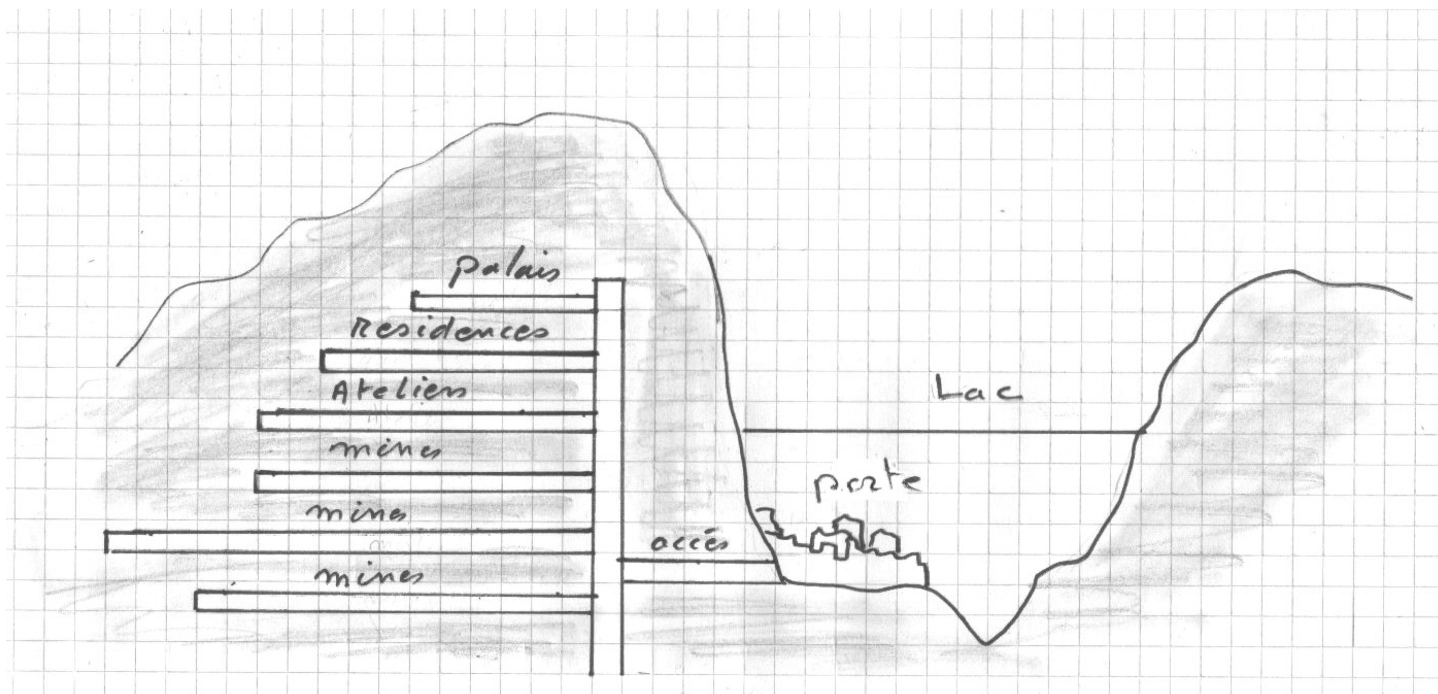
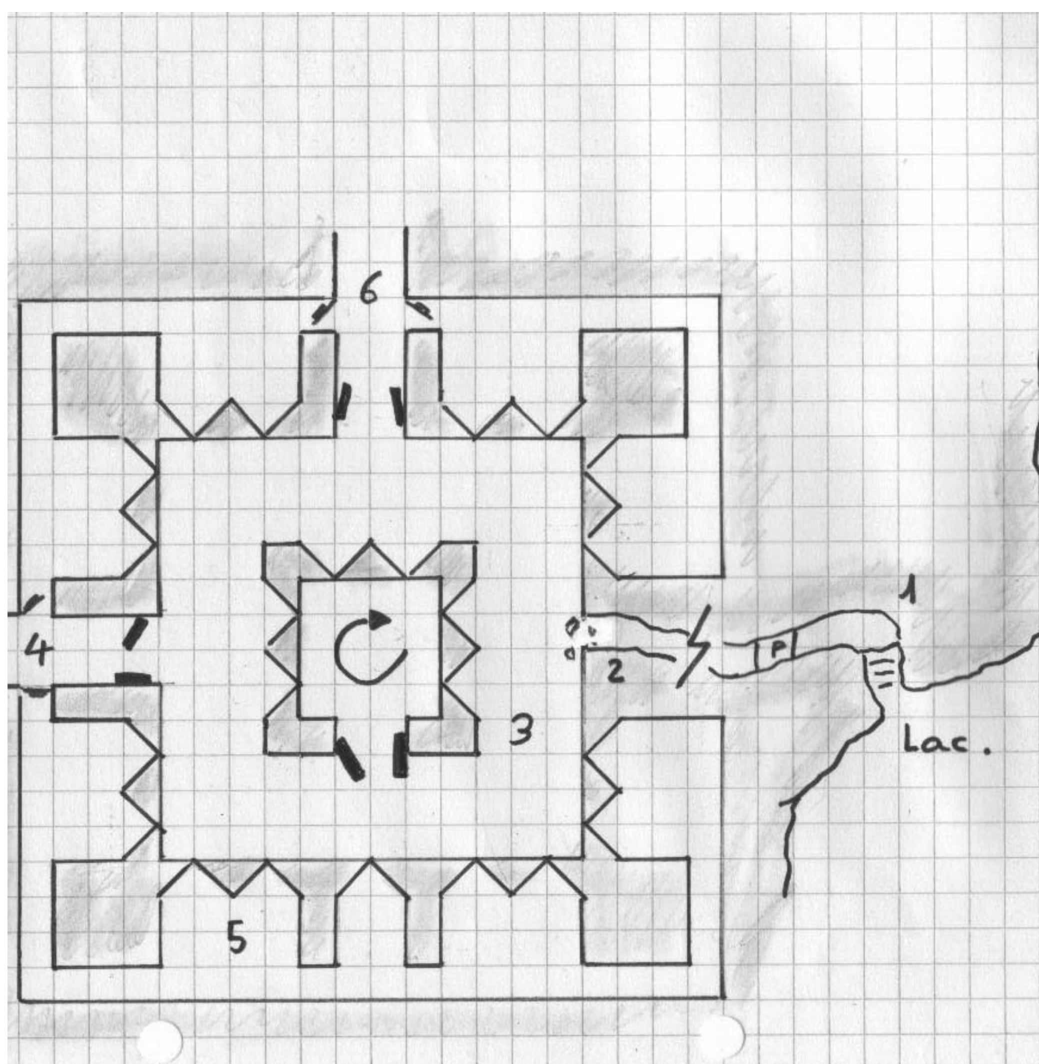
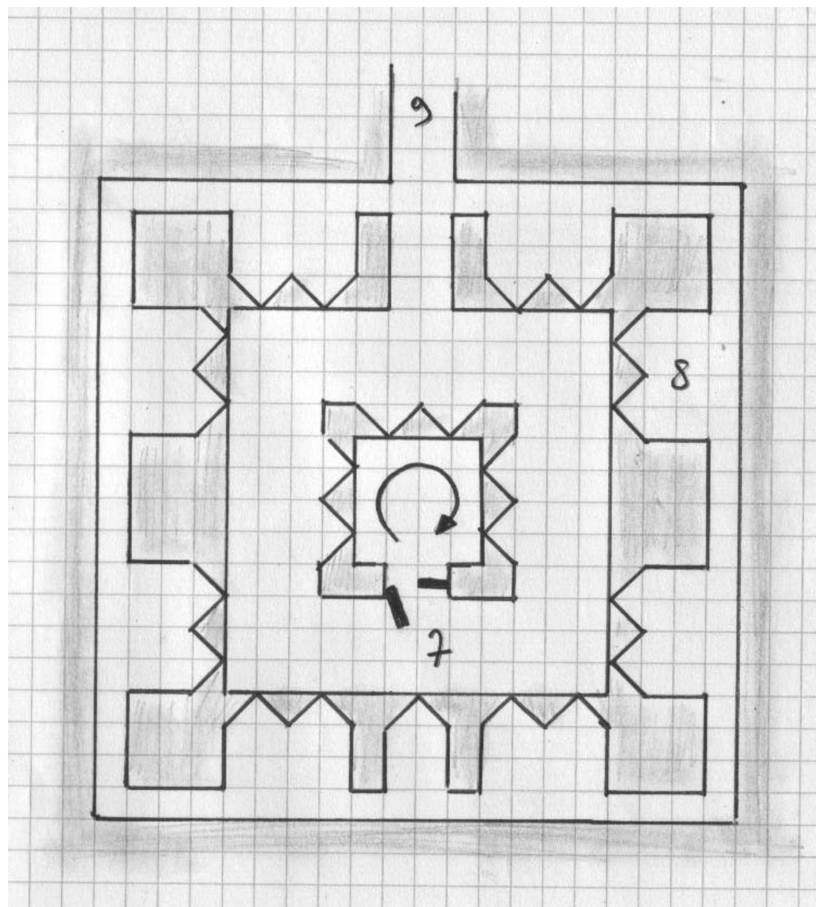
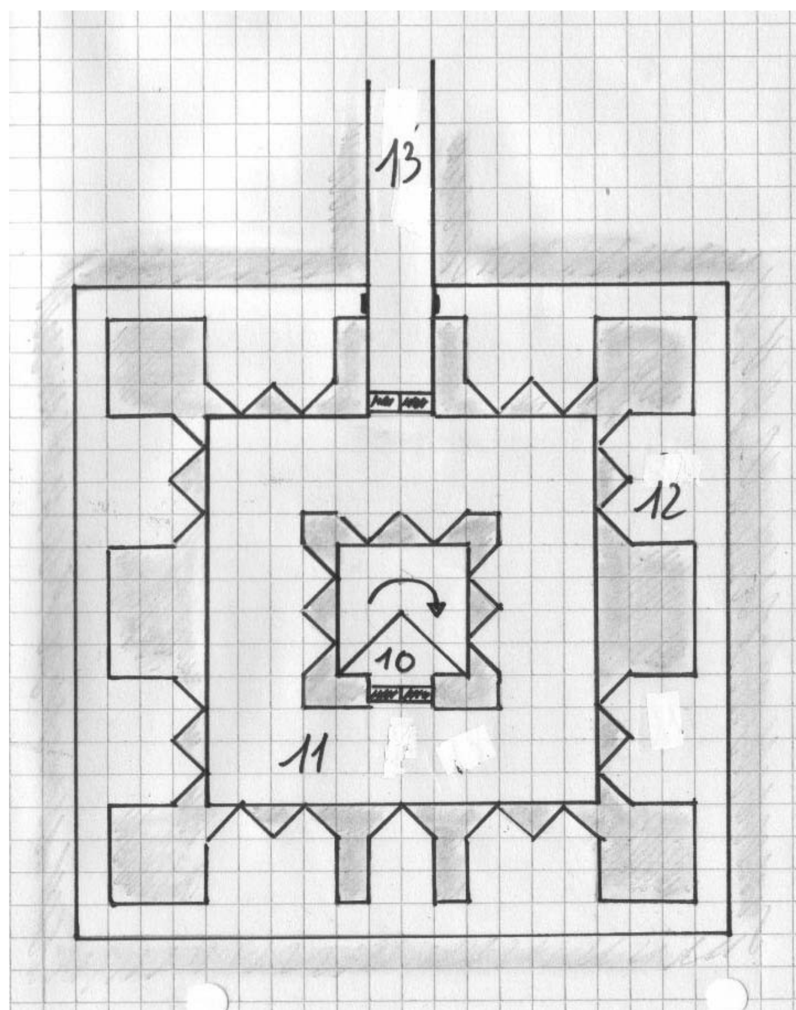


Schéma de la ville en hauteur

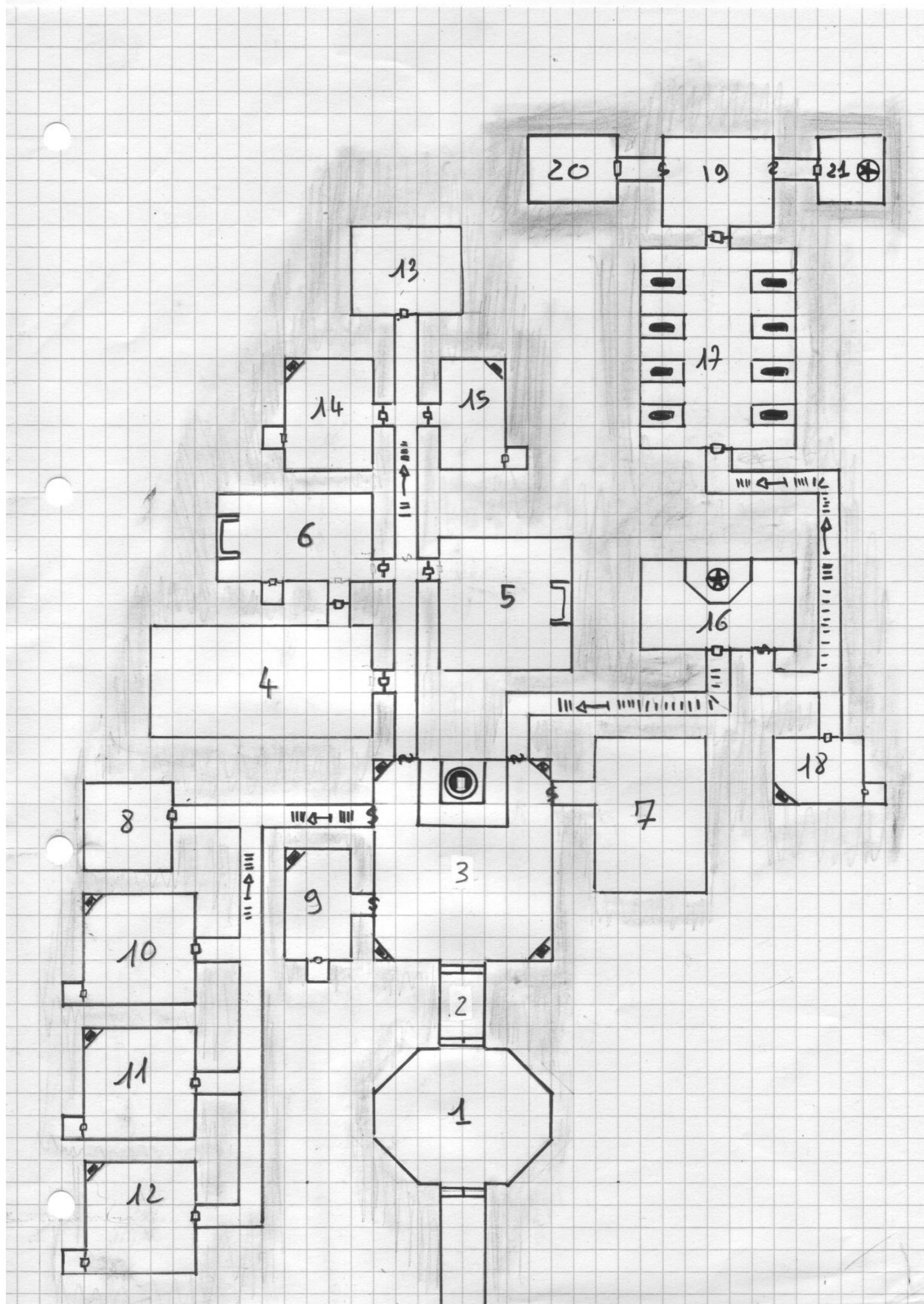




étage des ateliers
Étage des résidences

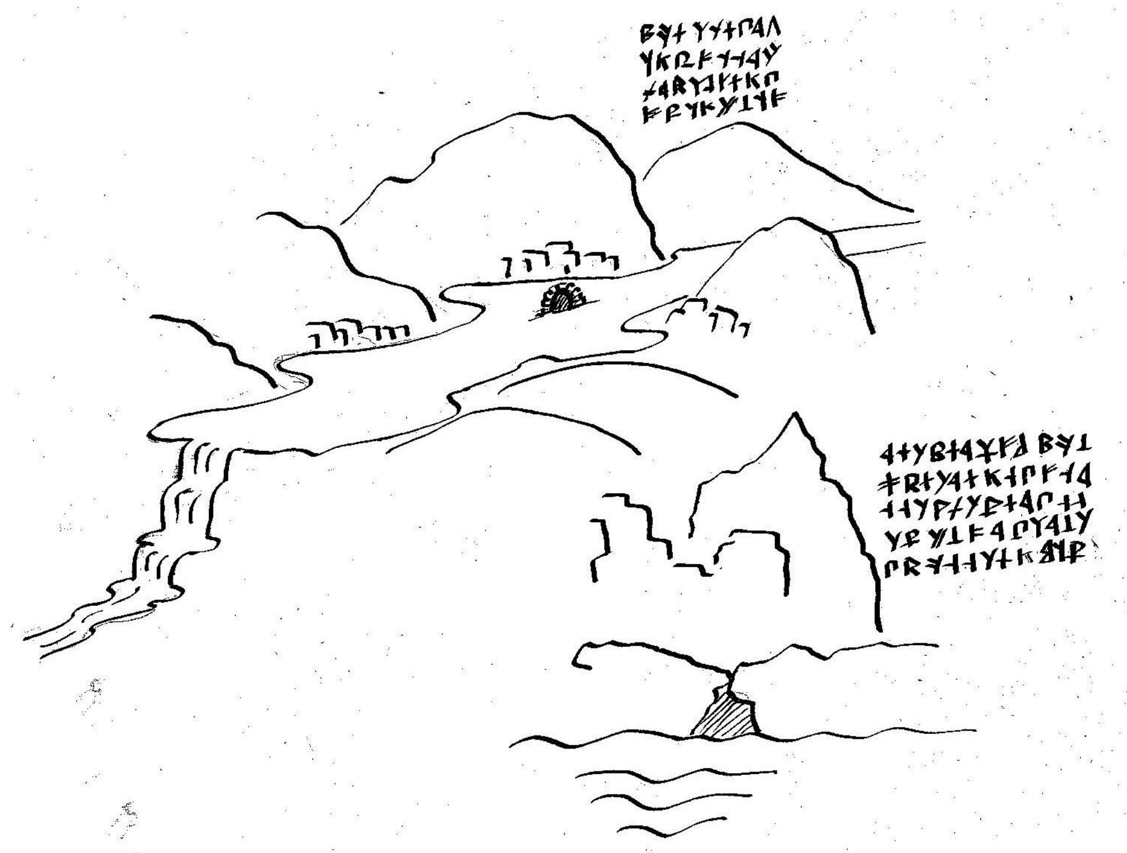


étage du palais

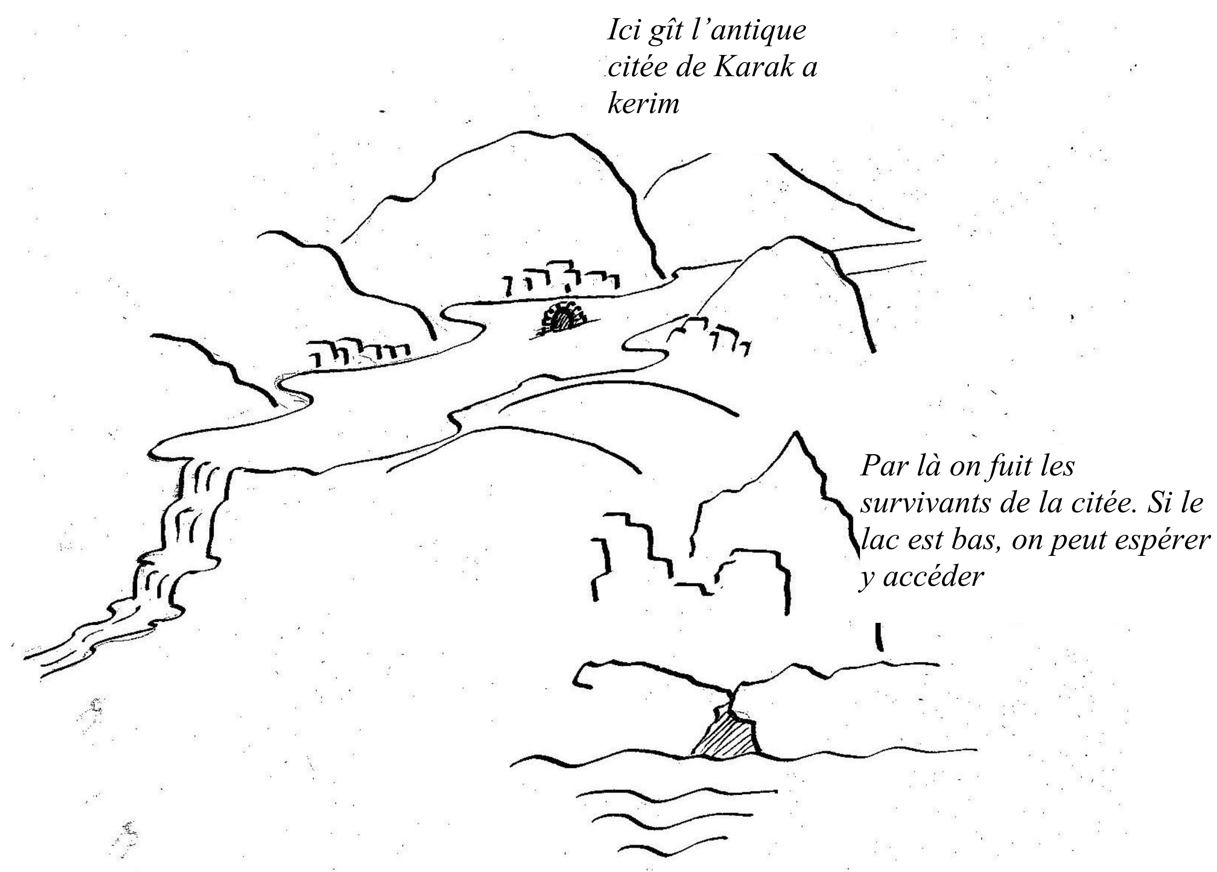


Le palais

Carte



Carte traduite



Meneur de bêtes (avancées)

Étranges elfes sylvains qui passent plus de temps à accompagner les bêtes que leurs semblables. Solitaires, ils sont les plus asociaux des elfes sylvains, avec le temps ils deviennent de plus en plus laconiques.

Accès : chasseur, vagabond, éclaireur, apprenti sorcier
Débouché : changeforme, pisteur, éclaireur, vagabond, chasseur

Profil principal

CC	CT	F	E	AG	Int	FM	Soc
+10	+10		+10	+15		+15	+5

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4						

Talents :
acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens, aura de la forêt*, petits compagnons*
Compétences :
déplacement silencieux, dissimulation, emprise sur les animaux, esquive, langage secret (rôdeur), perception, pistage, soins des animaux, mener des bêtes
Dotations :
armure légère, arc long ou elfique et 10 flèches.

Nouvelle compétence :

Mener des bêtes (FM): c'est un étrange pouvoir qu'ont certains elfes de se lier à des animaux sauvages. Ceux ci restent fidèles à l'elfe tant que celui-ci n'abuse pas de son pouvoir ou que celui-ci ne les met pas en danger inutilement. L'animal a doit à un jet de FM pour refuser l'influence de l'elfe, soit la première fois ou en cas de danger.
Le meneur de bête peut maîtriser un nombre d'animaux égale à sa force mentale divisée par 10.
Un elfe ne peut maîtriser son pouvoir que si il possède le talent aura de la forêt.
L'elfe peut communiquer avec les animaux de sa meute et lire dans ses pensées.

Nouveau talent :

Aura de la forêt : l'elfe gagne +10 en emprise sur les animaux. Ce bonus n'est valable que pour les animaux sauvages. Les animaux domestiques ne sont soumis à ce bonus.

Petits compagnons : ce talent permet au meneur de bêtes d'être accompagner par des petits animaux dont la taille ne dépasse pas celle d'un merle ou d'une chouette chevêche ou d'une martre.
Ces petits compagnons lui servent uniquement d'œil et d'oreille. Leur nombre est égale la force mentale divisée par 10.

Changeforme (avancée)

Certains meneurs de bêtes arrivent à fusionner avec le monde animal et à prendre la forme d'animaux. Si les elfes sylvains sont étranges ceux-ci sont vraiment particuliers. Ils sont tendant à avoir de mimique proche des animaux

Accès : meneur de bête
Débouché : , pisteur, vétéran,

Profil principal

CC	CT	F	E	AG	Int	FM	Soc
+20	+15	+10	+15	+20	+15	+25	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6						

Talents :
Sous forme animal : armes naturelles, acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens
Sous forme elfique : acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens, troublant, sur ses gardes
Compétences :
déplacement silencieux, dissimulation, emprise sur les animaux, esquive, langage secret (rôdeur), perception, pistage, soins des animaux, survie, changeforme*
Dotations : armure en cuir, arc long ou arc elfique et 20 flèches

Nouvelle compétence :

Changeforme (FM) : il peut prendre la forme d'un animal sauvage. Il prend tous les capacités de l'animal choisir mais il conserve son intelligence et sa force mentale, son nombre de blessures et sa CC Par contre il ne peut pas lancer de sort sous la forme animal.
Il doit faire un test en force mental pour arriver à se transformer, il aura un malus de -10 à chaque transformation dans la même journée.
En cas d'échec il restera sous cette forme pendant une journée. Après il pourra retenter une transformation.
Un elfe ne peut utiliser son pouvoir qu'à partir du moment où il a le talent esprit des bêtes
Bien entendu ce don est à utiliser avec parcimonie car si le personnage se transforme au milieu d'humains, de nains ou d'halflings voir de hauts elfes ou en pleine ville, signifiera pour lui, un aller simple pour le bûcher. Le joueur devra être discret avec ce don.

Nouveau talent

Esprits des bêtes : ce talent permet de se métamorphoser en animal.